



**University of
Zurich**^{UZH}

**Zurich Open Repository and
Archive**

University of Zurich
University Library
Strickhofstrasse 39
CH-8057 Zurich
www.zora.uzh.ch

Year: 2016

**Rezension: Gewalt im Computerspiel : Facetten eines Vergnügens /
Christoph Bareither. - Bielefeld : transcript, 2016. (Kultur und soziale
Praxis)**

Werner, Tamara

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-133437>

Journal Article

Published Version

Originally published at:

Werner, Tamara (2016). Rezension: Gewalt im Computerspiel : Facetten eines Vergnügens / Christoph Bareither. - Bielefeld : transcript, 2016. (Kultur und soziale Praxis). Schweizerisches Archiv für Volkskunde, (02):199-200.

Buchbesprechungen – Comptes rendus de livres

CHRISTOPH BAREITHER: Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens. Bielefeld: Transcript, 2016 (Kultur und soziale Praxis), 368 S.

Die interdisziplinäre Forschung rund um Computerspiele boomt und fördert unterschiedlichste Untersuchungen zu Spielen, SpielerInnen und ihren Praxen zu Tage. Wirft man einen Blick auf Publikationen, die ihren Fokus auf «gewalthaltige» Spiele (bspw. die sogenannten «Killerspiele») richten, stösst man nicht selten auf wertende Studien, die es sich zur Aufgabe machen, auf das gefährliche Potenzial dieser Medienprodukte hinzuweisen – dies mit unterschiedlich legitimen Herleitungen und Begründungen. Hier setzt die vorliegende Studie an, bei der es sich um Christoph Bareithers Dissertation handelt, die 2015 an der Universität Tübingen im Fachbereich Empirische Kulturwissenschaft angenommen wurde. Zu selten – so Bareither – wird im Diskurs zur Computerspielgewalt danach gefragt, «was genau das Vergnügen von Millionen von Spielern an dieser Tätigkeit ausmacht» (S. 9), und genau diese Leerstelle will Bareither mit seiner Studie schliessen. Diese gliedert sich in sieben Hauptkapitel. Auf die Einleitung (S. 7–14) folgt das Kapitel «Theorie und Methode» (S. 15–92), in dem der Autor sein Verständnis der verwendeten Hauptbegriffe und Konzepte herleitet sowie sein methodisches Vorgehen nachvollziehbar darlegt. Hernach folgen vier thematische Kapitel (S. 93–320), in denen Bareither den vorgefundenen emotionalen Facettenreichtum rund um das Vergnügen an Computerspielgewalt ausbreitet. Den Abschluss bilden eine prägnante Zusammenfassung und ein Ausblick (S. 321–332).

Ziel der Studie ist es, die im Untertitel genannten «Facetten eines Vergnügens» mit und an Computerspielgewalt – oder ludisch-virtueller Gewalt – zu erkunden und aufzufächern. Bareither will ergründen, «[...] wie Spieler dieses Vergnügen in seinen verschiedenen Facetten gestalten und erleben» (S. 9). Er stellt klar, dass er keine Generalisierungen und Wertungen vornehmen wird, denn «[d]ie Studie zielt insgesamt nicht auf eine *repräsentative*, sondern auf eine *explorative* Erfassung der mit Computerspielgewalt machbaren emotionalen Erfahrungen» (S. 91). Durch das Sammeln und Darstellen dieser emotionalen Erfahrungsfacetten möchte er «das Verstehen ihrer Vielfältigkeit, Komplexität, Relationalität und Relevanz für die Akteure» (S. 34) fördern.

Als Ankerpunkte dienen ihm hierzu v.a. Konzepte zum Vergnügen, zur Gewalt und zum *doing emotion*. Vergnügen versteht er «als ein Geflecht aus Praktiken» (S. 18) sowie als «Prozess des Hervorbringens, Gestaltens und Kommunizierens von Gefühlen und Emotionen» (S. 26). Nicht zuletzt um die Anschlussfähigkeit an andere Studien zu gewährleisten, wählt er den Gewaltbegriff und bedient sich nicht etwa des unvorbelasteteren Actionbegriffs. Die Computerspielgewalt wird somit bewusst zum Hauptankerpunkt, von dem immer dann gesprochen wird, «wenn audiovisuell eine absichtsvolle physische Schädigung von Menschen, Tieren oder Sachen repräsentiert wird und mindestens ein menschlicher Akteur mit diesen Repräsentationen spielt» (S. 51).

Um nun diese Facetten des Vergnügens aufzufinden, nutzt Bareither verschiedene Methoden und Quellen. Die teilnehmende Beobachtung stellt die Leitmethode der Studie dar, mit der er Spielprozesse online und offline untersucht. Als «Erkundungsräume» für die online durchgeführte teilnehmende Beobachtung dienen ihm v.a. der Online-Survival-Shooter *DayZ* sowie das Massively Multiplayer Online Role-Playing Game *The Elder Scrolls Online (TESO)*, in denen er sich jeweils einer Gruppe von Spielern anschloss und so aktiv an den gemeinsamen Spielprozessen teilnahm. Durch die Kommunikationssoftware *TeamSpeak* trat er auch verbal in Kontakt mit den Spielern, wobei er seine Rolle als Forscher stets transparent machte und dies auch kritisch reflektierte. Im Untersuchungszeitraum von August 2012 bis Oktober 2014 generierte er so 1'200 Stunden reine Teilnahmezeit, die ihm auch nützliche autoethnographische Einblicke verschaffte. 37 seiner regelmässigen Vielspieler-MitspielerInnen konnte er zudem für leitfadengestützte, online durchgeführte (Gruppen-)Interviews gewinnen. Es sei angemerkt, dass lediglich drei Interviews mit SpielerInnen geführt werden konnten, da es sich gerade bei Spielen wie *DayZ* – so Bareither – um männliche Domänen handelt (S. 323). Daneben untersuchte der Autor sogenannte *Let's Play*-Videos (sowie die zugehörigen Kommentare von NutzerInnen). Diese stellen ein populäres *YouTube*-Genre dar, in welchem SpielerInnen ihr Spiel (das Geschehen auf dem Bildschirm, das durch gesprochene Kommentare begleitet und zuweilen durch eine Facecam-Aufnahme ergänzt wird) aufzeichnen, online veröffentlichen und von anderen NutzerInnen kommentieren lassen können. Um seine Studie mit einer historischen Komponente anzureichern, führte er zudem eine Untersuchung von

Testberichten und Artikeln in Computerspielzeitschriften durch, die zwischen 1983 und 2014 erschienen.

Durch die Nutzung dieser verschiedenen methodischen Zugänge und Quellen fördert der Autor eine beeindruckende Fülle an Facetten zu Tage. In den thematischen Kapiteln findet eine «Rundfahrt» durch die breite Palette an Emotionen und Praxen statt, die mit Computerspielgewalt verschränkt sein können, von denen hier jedoch nur wenige sachte gestreift werden können. So werden etwa die unterschiedlichen Potenziale des Vergnügens von geglückten und imposanten Angriffen sowie damit verbundenen kommunizierenden Emotionspraktiken und sozialen Gruppenfunktionen erläutert. Ausrufe wie «Bäm!» oder «Headshot!» werden so zur emotionalen Verbalisierung von Freude und Stolz über das eigene Können, Geschick und audiovisuelle Effekte. U.a. zeigt Bareither im Weiteren die vielfältigen emotionalen Verflechtungen von kompetitiven und/oder kooperativen Aspekte des Vergnügens an der ludisch-virtuellen Gewalt und gewährt Einblick in *E-Sports* sowie die vielfältigen erlebten Gruppenprozesse in *DayZ* und *TESO*. Er stösst auf interessante Praxen, wie das Schenken oder das Helfen in der Not, aber auch das Sanktionieren oder kommunikative Herstellen von Feindbildern, die vereinfacht ausgedrückt dem Zusammenhalt der Gruppe dienen und immer wieder auf Aspekte des Vergnügens an Computerspielgewalt zurückzuführen sind. Nicht nur die Ausübung von ludisch-virtueller Gewalt, sondern auch deren Widerfahrnis werden beleuchtet, und der Autor zeigt, dass auch ausgelöste Irritation, Frustration, Trauer oder Wut als Aspekte des Vergnügungs-Spektrums gedeutet werden können. Auch Mitleid und Schuld können durch Akte der Gewalt ausgelöst werden und das Emotions- und Erfahrungsspektrum von SpielerInnen erweitern, indem sie bspw. «ungewohntes Fühlen erlauben» (S. 295) und in manchen Fällen «Prozesse der kritischen Reflexion (über physische Gewalt im Allgemeinen oder auch den spielerischen Umgang mit ihren Repräsentationen)» anregen (S. 328). Die mannigfachen Ausführungen lassen sich mit den Worten eines *Let's Play*-Spielers zusammenfassen: «Emotion pur hier!» (S. 271).

Beeindruckend verbindet Bareither die aus verschiedenen Quellen gebündelten Materialien und reiht sie zu einem nachvollziehbaren, unterhaltsamen und kritisch reflektierten analytischen Rundgang. Der rote Faden bleibt stets sichtbar, wird durch regelmässige Unterfragen gestützt, Begriffe, Sachverhalte und Praxen aus der Welt der ComputerspielerInnen werden stets in sinnvollem Mass erläutert, sodass sich LeserInnen mit unterschiedlichem Vorwissen aufgehoben fühlen können. Mit seiner interessanten, illustrativen und abwechslungsreichen Studie ermöglicht Bareither LeserInnen vielfältige Einblicke in die ludisch-virtuelle Alltagswelt von SpielerInnen und die mannigfachen emotionalen Potenziale des Vergnügens, die mit Computerspielgewalt verwoben sind. Besonders hervorgehoben sei, dass er SpielerInnen immer wieder selbst zu Wort kommen und so Stellung beziehen lässt. Erfreulich sind auch die bereichernden Schilderungen aus der autoethnographischen Untersuchung sowie der Umstand, dass gewisse im Text behandelte *YouTube*-Videos als empfohlene Beispiele markiert werden, denn diese ermöglichen es LeserInnen, aus erster Hand die beschriebenen Facetten des Vergnügens als ZuschauerInnen zu beobachten und zu erleben. Die vorgefundene Vielfalt an Aspekten rund um das Ausführen und Erleben von ludisch-virtueller Gewalt untermauern gleichzeitig das Credo der Studie, sich Generalisierungen zu enthalten und durch explorative Forschung und die nachvollziehbare Präsentation der Ergebnisse das Verstehen zu fördern. In diesem Sinne kann diese Publikation nur wärmstens empfohlen werden. Sie stellt für KennerInnen wie auch «TouristInnen» dieses Forschungsbereichs eine lohnenswerte Lektüre dar, die gerade durch die methodische Vielfalt, das Aufzeigen des Facettenreichtums aus und am Material sowie den Verzicht auf Wertungen überzeugt. Man kann hoffen, dass in Zukunft noch weitere Studien dieser *Façon* entstehen, die ein reflektiertes Verstehen von Spielen, SpielerInnen und deren Praxen ermöglichen.

Tamara Werner

BISCHOFF, CHRISTINE: *Blickregime der Migration. Images und Imaginationen des Fremden in Schweizer Printmedien*. (Internationale Hochschulschriften 633). Münster: Waxmann, 2016, 323 S., Ill.

Mit *Blickregime der Migration* schloss Christine Bischoff 2012 ihre Promotion an der Universität Basel ab. Sie untersucht darin Foto-Text-Artikel zum Thema Migration aus fünf überregionalen Deutschschweizer Printmedien aus den Jahren 1970, 1994 und 2004 – Jahre, in denen in der Schweiz über Vorlagen abgestimmt wurde, die die Migrationspolitik der Schweiz zentral betrafen. Anhand dieses Quellenmaterials fragt Bischoff, «mit welchen unterschiedlichen Repräsentationsstrategien und -praxen im medialen Alltag Fremdeitsdiskurse in Bezug auf Migrationsprozesse in der Schweiz geführt werden, auf welche Konzepte von Fremdheit und Ethnizität dabei zurückgegriffen wird»